

**KREATIVITAS GRUP EGA ROBOT  
DI BANDUNG JAWA BARAT**

**NASKAH PUBLIKASI**



Oleh

**Winorman Akbar  
1510562015**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 ETNOMUSIKOLOGI  
JURUSAN ETNOMUSIKOLOGI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

## BAB I

### A. Latar Belakang

Bandung merupakan salah satu kota metropolitan di Provinsi Jawa Barat, sekaligus menjadi ibu kota Provinsi yang di dalamnya memiliki aneka ragam seni tradisional baik yang bersifat kesenian ritual maupun kesenian hiburan. Beberapa jenis kesenian yang usianya sudah tua/*buhun*, yang masih tetap terjaga dan menunjukkan betapa kuatnya akar budaya orang Sunda dalam berkesenian di antaranya adalah Seni *Ketuk tilu*, *Kiliningan*, *Wayang Golek*, *Jaipongan*, *Cianjuran* dan sebagainya yang masih dapat disaksikan sampai saat ini.<sup>1</sup> Akan tetapi di antara beberapa kesenian tersebut, saat ini jaipongan yang paling banyak penggemarnya.

Jaipongan merupakan salah satu bagian rumpun tari kreasi yang mulanya dikembangkan dari kesenian *ketuk tilu* pada tahun 1916-an, dan tahun 1976. Hal ini ditandai dengan lahirnya jaipongan Suanda Group di Karawang Jawa Barat yang memakai instrumen sederhana, terdiri dari *kendang*, *ketuk*, *kecrek*, *goong*, *rebab* dan *juru kawih*. Berkaca pada kesuksesan *ketuk tilu* di Karawang, salah satu tokoh jaipongan di Bandung bernama Gugum Gumbira Trisonjaya, kemudian menggali gerak tari dari kesenian *ketuk tilu* yang dipadukan dengan gerak-gerak pencak silat pada 1970-an, akhirnya menjadi jenis tarian baru yang sampai sekarang dinamakan tari Jaipongan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Enoch Atmadibrata dkk, *Khazanah Seni Pertunjukan Jawa Barat* (Bandung: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat, 2006), 5.

<sup>2</sup>R.M. Soedarsono, *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002), 210.

Gugum Gumbira membawa tari *ketuk tilu* ke Bandung dengan tujuan mengembangkan tarian asal Karawang itu menjadi tarian hiburan kreasi. Hal tersebut yang mendasari Gugum Gumbira untuk membuat bentuk tarian dengan pola gerak yang baku/aturan dan sudah terpola. Gerak-gerak *bukaan*, *pencugan*, *nibakeun*, dan beberapa gerak *mincid* dalam ketuk tilu, juga dari beberapa gerakan seni pencak silat, menjadi inspirasi untuk mengembangkan kesenian tersebut yang akhirnya menjadi tari jaipongan.

Perkembangan jaipongan di Bandung lebih sukses daripada tempat kelahirannya di Karawang, yang mengalami puncak kepopulerannya pada tahun 1980-an. Pada tahun 2000-an ini tari jaipongan yang menjadi kiblat bagi masyarakat Bandung, baik itu untuk apresiasi, berlatih, melatih, atau menciptakan. Karya pertama Gugum Gumbira masih sangat kental dengan warna ibing *ketuk tilu*, baik dari segi koreografi maupun iringannya. Karya jaipongan pertama yang mulai dikenal oleh masyarakat adalah tarian *Daun Pulus Keser Bojong* dan *Rendeng Bojong* di bawah *lingkung seni* Jugala pimpinan Gugum Gumbira.

Pada tahun 2000-an di Jawa Barat khususnya di kota Bandung, jaipongan mengalami banyak permbaruan dengan bermunculannya jaipongan gaya baru dalam segi gerak tari dan iringannya. Hal ini ditandai pula dengan lahirnya jaipongan gaya baru yang di antaranya dipopulerkan oleh Ega Robot/Ega Cahyar (grup Ega Robot Ethnic Percussion) dimana salah satu karyanya yang sangat populer yaitu, lagu *Mojang Priangan* (lagu pop Sunda, yang terkesan feminim) yang diaransemen dan digarap kembali secara vokal maupun instrumental (*sekar gending*) oleh grup Ega Robot di kota Bandung.

Ega Robot (grup Ega Robot Ethnic Percussion) didirikan oleh Ega Cahyar Mulyana yang lebih dikenal dengan Ega Robot. Ega Robot secara individual dengan grup Ega Robot Ethnic Percussion, merupakan satu kesatuan, dengan kata lain, ketika menyebut Ega Robot secara personal maka otomatis terkait langsung dengan grup Ega Robot Ethnic Percussion yang didirikannya. Grup Ega Robot Ethnic Percussion didirikan Ega pada tanggal 21 Desember 2000 di Bandung tepatnya di Cijaura Hilir Kotamadya Bandung.

Beberapa karya musik yang dibawakan oleh grup Ega Robot, terdapat hal yang unik baik dilihat dari aransemen musiknya maupun dari penggunaan instrumennya yang berbeda dengan grup jaipongan klasik pada umumnya yang salah satunya adalah lagu pop Sunda Mojang Priangan yang dipopulerkan oleh penyanyi asal Jawa Barat yaitu Iyar Wiarsih atau lebih dikenal dengan sebutan Mamah Iyar. Garapan musiknya yang dibawakan dalam bentuk format jaipong, tampak berbeda dengan format jaipongan pada umumnya yang sudah terkenal seperti jaipongan oleh Jugala, jaipongan oleh Awan Metro, dan sebagainya.

Lagu Mojang Priangan yang digarap dan diaransemen kembali oleh Ega, terasa lebih *eksploratif*, serta lebih *fleksibel* dalam menafsirkan jargon-jargon musik tradisi karawitan Sunda seperti kesenian *sisingaan*, kesenian *ketuk tilu*, dan sebagainya. Perubahan pada gaya-gaya jaipongan versi Ega, Nampak ada pengaruh langsung dari *eksperimentasi* dari pemain/*nayaga* yang memiliki latar belakang seniman tradisi dan seniman *nyakola*/akademisi dan pengolahan media. Hal ini dapat dilihat dari instrumen yang digunakan lebih bervariasi yang tidak hanya memakai Gamelan Salendro seperti garapan musik jaipongan pada umumnya.

Namun dalam garapannya, Ega memasukan juga instrumen musik lainnya seperti Biola, dan *Latin Percussion*. Hal ini didukung juga oleh para personil/pemain dalam grup Ega Robot Ethnic Percussion, yang rata-rata sudah terbiasa bermain dalam kesenian tradisi seperti: *ketuk tilu, kiliningan, bajidoran, wayang golek*, dan sebagainya.

Nama Ega Robot ketika lagu Mojang Priangan diluncurkan dan menjadi jargon pada acara pentas seni pertunjukan yang bertemakan kesenian rakyat, pagelaran jaipongan ini, terlihat adanya gaya *eksploratif* dengan ditambahkannya *drum* dan *lattan Percussion* sebagai instrumen tambahan.<sup>3</sup> Hasilnya tentu saja berbeda dengan musik iringan pop Sunda – seperti yang biasa digunakan untuk mengiringi lagu pop, yaitu band kombo atau *electone*, namun dalam garapan Ega, lagu Mojang Priangan digarap dan diiringi memakai Gamelan Salendro yang dipadukan dengan instrumen musik Barat seperti gitar *electric*, *drum*, biola, bass *electric*, *keyboard*, dan *lattan percussion*.

Penggunaan perpaduan instrumen pengiring dalam lagu Mojang Priangan yang dibawakan oleh grup Ega Robot Ethnic Percussion yang tidak lazim dipakai dalam format jaipongan, lagu yang awalnya merupakan jenis lagu pop Sunda, dapat menghasilkan nuansa musikal yang sangat berbeda dan kekinian, terlebih lagi dengan dipadukannya unsur vokal musik Hip Hop (*Rap*), musik *jazz* ke dalam garapan lagu Mojang Priangan. Dengan adanya perpaduan baik secara instrumentasi maupun garapan vokal, semakin tampak perbedaan dan rasa musikal yang lebih indah dan dapat menarik antusias anak-anak muda untuk menikmatinya.

---

<sup>3</sup>Wawancara dengan Ega Cahyar, di rumahnya, tanggal 15 Juli 2019, diijinkan dikutip.

Hal ini terlihat sampai saat ini, masih banyak keluarga yang menyelenggarakan pesta pernikahan, sunatan, dan acara lainnya yang masih banyak menghadirkan kesenian tradisional jaipongan dalam berbagai acara seperti, pernikahan, sunatan, dan lain sebagainya.

Lagu Mojang Priangan untuk mengiringi Tari Jaipongan, memiliki perbedaan dari lagu pop Sunda yang beredar di masyarakat Sunda pada umumnya seperti (*Es Lilin, Pati Lalaki, Mawar Bodas*, dan sebagainya). Dalam hal ini, lagu-lagu pop Sunda terdahulu diolah oleh Ega Robot sehingga menjadikan musiknya berbeda, mempunyai keunikan baik dari pola permainan laras maupun instrumen yang digunakannya dan digarap dengan mengolah bahan-bahan tradisi (Gamelan Pelog Salendro) yang sudah tersedia yang di dalamnya diolah memakai beragam motif melodi yang berasal dari berbagai jenis *genre* dan jenis kesenian yang dimiliki masyarakat Sunda. Motif melodi tersebut mengambil dari pola *Kiliningan, Ketuk Tilu*, dan pola Jaipongan Jugala. Hasil dari pengolahan kreatif tersebut hingga lahir beberapa karya Ega Robot dengan komposer Ega Cahyar / Ega Robot, dengan salah satu karyanya yang populer yaitu lagu Mojang Priangan dipakai sebagai iringan tari jaipongan.

Ketertarikan penulis dalam penelitian ini adalah, lagu Mojang Priangan yang aslinya merupakan lagu pop Sunda, kemudian oleh Ega diaransemen dan digarap dengan menggunakan Gamelan Salendro memakai format Jaipong. Ditambah lagi dengan dibuatnya tarian oleh Pap Gondo (koreografer dari Purwakarta), yang menjadikan lagu Mojang Priangan dikenal masyarakat sebagai lagu jaipongan kreasi yang berbeda dengan jaipongan pada umumnya (klasik).

Penelitian ini berupaya mengkaji antara instrumen dan ragam gaya musikal di dalam lagu Mojang Priangan serta menganalisis bentuk musiknya, dan bagaimana dampak kreativitas dari grup Ega Robot Ethnic Percussion terhadap perkembangan jaipongan pada umumnya yang beredar di masyarakat kota Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak kreativitas Ega Robot dalam perkembangan jaipongan pada masyarakat di kota Bandung Jawa Barat?
2. Bagaimana bentuk lagu Mojang Priangan aransemen Ega Robot?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini merupakan suatu usaha pemecahan permasalahan, dampak karya Ega Robot di tengah masyarakat Sunda khususnya perkembangan Jaipongan di Bandung Jawa Barat. Mendeskripsikan bentuk lagu dan konsep (ide-ide) pada proses kreativitas dalam mengolah lagu Mojang Priangan yang dilakukan oleh kelompok Ega Robot Ethnic Percussion di Bandung Jawa Barat.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan informasi bagi masyarakat dan seniman akademis yang peduli terhadap kemajuan kesenian daerah di Indonesia, khususnya hasil kreativitas Ega Robot di Bandung Jawa Barat.

## **D. Tinjauan Pustaka**

Sumber tertulis sangat penting dalam sebuah penelitian, memaparkan berbagai sumber-sumber Literatur yang Peneliti anggap memiliki keterkaitan dengan masalah yang dikaji, didukung dengan sumber tertulis seperti buku dan dokumen

yang relevan. Dalam tinjauan pustaka ini, peneliti membandingkan, dan memposisikan kedudukan masing-masing penelitian yang akan dikaji kemudian dihubungkan dengan masalah yang diteliti. Hal ini dimaksudkan agar adanya keterkaitan antara permasalahan di lapangan dan belum terjawab dalam penelitian-penelitian sebelumnya dengan teori-teori yang diperoleh dari buku, agar keduanya saling mendukung. Sumber- sumber kepustakaan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

Alan P. Merriam, *The Anthropology of Music*, Terj. Triyono Bramantyo (Northwestern: University Press, 1964). Buku ini menggali banyak hal tentang etnomusikologi dari mulai fenomenan sosial, musik dan kebudayaannya dan menjadi buku pegangan bagi etnomusikolog, pembahasannya berisi tentang dasar-dasar ilmu antropologi musikologi dan etnomusikologi. Buku ini dapat menjadi salah satu bahan acuan mengingat konteks penelitian ini berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat pemiliknya, maka ilmu antropologi dan musikologi sangat dibutuhkan yang ada kaitannya dengan yang akan dikaji.

Endang Caturwati, *Tradisi Sebagai Tumpuan Kreativitas Seni* (Bandung: Sunan Ambu Press, 2008). Buku ini menggali banyak hal, seperti fenomena budaya, masalah tradisi, perubahan, imajinasi tentang tradisi dan seni pertunjukan yang tidak difungsikan, dan ditinggalkan. Hanya saja pembahasannya lebih mengarah kepada perubahan kesenian tradisi di Sunda secara umum. Maka dari tu buku ini dipakai untuk membantu dalam menggali sebuah perubahan tentang tradisi, fenomena budaya, dan seni pertunjukan.



Pandi Upandi, dalam bukunya *Metode Pembelajaran Kiliningan Kawih dan Gending Pirigannya* (Bandung: STSI Press, 2009). yang membahas tentang susunan gending dan sekar dalam *kiliningan*, dimana kedua unsur tersebut saling berkaitan. Kemudian di samping itu, akan dipakai pula buku *Pengetahuan Karawitan Sunda*, karangan Engkos Warnika dan Nano S, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1983). Kedua buku tersebut, digunakan untuk menganalisis *Sekar* dan *Gending* jaipongan Mojang Priangan karya grup Ega Robot. Hal ini, untuk mengetahui perbedaan pola jaipongan tradisi, struktur lagu dalam *kiliningan*, dan *ketuk tilu* agar dapat mendeskripsikan perbedaan garap lagu Mojang Priangan yang dibawakan oleh grup Ega Robot.

R.M. Soedarsono, *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi* (2002), yang di dalamnya membahas tentang beberapa seni pertunjukan tradisional di sentra-sentra budaya, yang dikemas menjadi kemasan Pariwisata di Indonesia. Seperi halnya Jaipongan yang merupakan kesenian tradisional Sunda yang kemudian berkembang menjadi sebuah kemasan untuk kepentingan pariwisata.

#### **E. Landasan Teori**

Pembahasan kreativitas grup Ega Robot Ethnic Percussion menggunakan teori dari Besemer dan Trefflinger. Teori ini membahas tentang seluk beluk kreativitas sebagai potensi manusia yang isinya mengetengahkan pentingnya pengembangan kreativitas dalam kehidupan baik yang meliputi: yaitu kebaruan (*novelty*), kejutan (*surprising*), germinal (dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya kebaruan, sejauh mana produk itu baru dalam hal jumlah dan luas, proses yang baru, teknik baru, konsep dan dapat menimbulkan gagasan produk lainnya, tingkat

individual, kelompok maupun bangsa secara uraian hubungan kreativitas dan kebudayaan. Hal itu dapat menelaah dari kreativitas yang dibuat oleh Ega Robot dalam menggarap lagu Mojang Priangan.

Kreativitas grup Ega Robot Ethnic Percussion dapat dilihat pada proses dalam sebuah penciptaan karya seni. Proses merupakan faktor penting untuk terciptanya hasil karya yang memuaskan bagi pencipta seni sebagai kreator maupun masyarakat sebagai penikmat. Karya seni terutama produk baru, merupakan hasil proses penciptaan yang memerlukan waktu bukan hanya sebentar. Kreativitas lahir melalui sebuah proses dengan sandaran dialektika berfikir kreatif. Proses tersebut dibutuhkan adalah lahirnya sebuah konsep yang ditopang dengan munculnya gagasan-gagasan baru, kebebasan berimajinasi, serta dukungan kemampuan hingga tercipta karya-karya nyata. Seorang kreator memerlukan proses kreatif yang panjang, kualitas dan hasilnya ditentukan oleh proses tersebut.

#### **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara dalam melakukan suatu penelitian, melalui pencarian data-data yang ilmiah, penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan secara etnomusikologis, rasional, empiris dan sistematis. Oleh karena itu penelitian ini mempunyai langkah-langkah yang bersifat logis yang dicapai dalam bentuk tertulis.

## **1. Pengumpulan Data**

### **a. Observasi**

Observasi adalah pengamatan atau pencarian data secara langsung di lapangan, tentu untuk memperoleh data-data yang akurat<sup>4</sup>. Objek dalam penelitian ini adalah Ega Robot di Bandung Jawa Barat. Pedoman observasi ini disusun kedalam beberapa bagian yakni pedoman observasi untuk mengetahui lokasi penelitian, pada saat proses kreativitas Ega Robot, dan sebelum dilaksanakannya pertunjukan dan pada saat pertunjukan.

### **b. Wawancara**

Wawancara ini bertujuan agar data yang didapatkan dari metode lain bisa dicocokkan dengan apa yang didapatkan dari narasumber. Kedua jenis wawancara ini sangat mungkin digunakan mengingat narasumber penelitian cukup beragam dalam menjawab pertanyaan peneliti, kebanyakan narasumber menyampaikan informasi Wawancara yang dilakukan tidak terstruktur, dengan wawancara informal, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tertentu dari semua responden.<sup>5</sup>

### **c. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam memperoleh data melalui sumber tercetak, sumber tak tercetak, sumber tertulis maupun laporan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek penelitian ini. Data tersebut meliputi sebuah buku, makalah, artikel yang dapat menambahkan data untuk penelitian tersebut, peneliti melakukan kunjungan ke perpustakaan Isntituit Seni Indonesia Yogyakarta,

---

<sup>4</sup>Kaelan, *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner: Bidang Sosial, Budaya, Filsafat, Seni, Agama, dan Humaniora* (Yogyakarta: Paradigma, 2012), 87.

<sup>5</sup>Lexy J. Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 186.

perpustakaan Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, perpustakaan Kota Bandung untuk mencari buku yang dibutuhkan sebagai alat bantu dalam menulis tugas menulis tugas akhir ini.

#### **d. Dokumentasi**

Metode ini dilakukan agar sumber dan data yang didapatkan pada penelitian bisa berupa suara, rekaman gambar, maupun lampiran berupa foto. Hal ini dilakukan untuk lebih memperjelas dan memudahkan dalam pengolahan data. Dokumentasi yang diambil dilakukan saat penelitian akan diambil dengan satu buah kamera DSLR Cannon 1000D ditunjukan untuk mengambil objek lebih jelas pada proses latihan dan pertunjukan, kemudian *handphone* Redmi 4X, digunakan saat proses wawancara.

#### **e. Pendekatan**

Salah satu langkah untuk membahas pengaruh musik kreasi Ega Robot dalam masyarakat, pada objek penelitian ini, maka penekanan pendekatan etnomusikologis tentu saja sangat tepat, karena pendekatan multidisplin dan interdisiplin sangat mutlak diperlukan, dalam ilmu etnomusikologi di Indonesia. Dengan demikian akan didapati kajian yang mendalam, dan menjawab permasalahan sosiobudaya yang dihadapi, karena penelitian etnomusikologi tidak terlepas dari teks dan konteks.

#### **f. Objek Penelitian**

Penelitian ini adalah grup Ega Robot di Bandung Jawa Barat, dengan kreativitasnya, sehingga dapat menambah warna baru dalam dunia kesenian Sunda

hususnya kreativitas dalam iringan Jaipongan. Dengan itu akan dapat menjawab bagaimana keberadaan Ega Robot dan terhadap kreativitas dalam kesenian Sunda di Bandung Jawa Barat.

## **2. Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan pendekatan etnomusikologis, yaitu sebuah pendekatan secara tekstual dan kontekstual. Dengan kata lain konteks sosiokulturalnya menepatkan musik-musik itu ke dalam pikiran, kegiatan-kegiatan dan stuktur-stuktur dari sebuah kelompok manusia dan memperjelas pengaruh timbal-balik antara satu dengan yang lain.<sup>6</sup> dengan mengkaji data atau teori yang telah didapat dari tinjauan pustaka, kemudian akan dicari hubungan apa pengaruh Ega Robot ke dalam perkembangan karawitan Sunda khususnya pada lagu-lagu jaipongan di Bandung Jawa Barat, dengan kasus lagu Mojang Priangan Ega Robot.

## **G. Sistematika Penulisan**

Secara garis besar struktur laporan penelitian ini disusun menjadi lima bagian dengan sistematika sebagai berikut:

- BAB I: Dalam Bab I, membahas tentang deskripsi latar belakang munculnya Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka dan Metode yang digunakan dalam penelitian.
- BAB II: Bab ini adalah tinjauan umum dimana yang akan dimasukkan beberapa sub bab di antaranya: Kota Bandung dan masyarakatnya, Jaipongan Masa Lalu dan Masa Kini, serta sejarah dan bentuknya. Karawitan Sunda Masa Lalu, Beberapa Kesenian dari Kalangan

---

<sup>6</sup> Shin Nakagawa, *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2000), 6.

Menak, Beberapa Kesenian Dari kalangan rakyat di Kota Bandung, dan Kota Bandung sebagai Pusat Tradisi Karawitan Sunda, Selera Musik dan Pada Masyarakat Bandung, Latar Belakang dan profil Ega Robot, Manajerial Grup Ega Robot, Anggota Kelompok grup Ega Robot, pengalaman dan prestasi-prestasi Grup Ega Robot. Ide-ide dan gagasan metode (proses penciptaan) lagu Mojang Priangan oleh grup Ega Robot Ethnic Percussion.

**BAB III:** Selanjutnya dalam Bab ini, akan menjelaskan tentang analisis tekstual dan kontekstual di antaranya: Dampak kreativitas grup Ega Robot dalam perkembangan Jaipongan, Kemudian untuk menganalisa teks penulis akan mendeskripsika: Bentuk Penyajian, Gerak, Kostum, Tata Panggung, Transkripsi dan Analisis, Sistem Notasi, Laras, Surupan, Dinamika, Bentuk Gending, Transkripsi lagu Mojang Priangan.

**BAB IV:** Terakhir pada Bab ini, adalah Penutup yang berisi Kesimpulan dan Saran dari jawaban semua permasalahan yang ada dalam karya tulis ini.

## BAB II

### A. Kota Bandung

Kota Bandung dikenal sebagai kota metropolitan di Provinsi Jawa Barat sekaligus menjadi ibu kota dari Provinsi Jawa Barat. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Bandung terletak diantara 107° 36' Bujur Timur dan 6° 55' Lintang selatan. Berdasarkan posisi geografisnya, Kota Bandung memiliki luas wilayah 167,31 km yang terbagi menjadi 30 kecamatan. Kecamatan terbesar yaitu kecamatan Gede Bage dengan luas 9,8 km. sedangkan kecamatan dengan luas terkecil adalah kecamatan Astanaanyar yaitu dengan luas wilayah 2,89 km.<sup>7</sup> Batas wilayah Kota Bandung, seperti Bandung utara dengan wilayah Kabupaten Bandung dan Kabupaten Bandung Barat, dan Kota Cimahi di selatan Kabupaten Bandung Barat.<sup>8</sup>

Bandung adalah kota dengan mayoritas penduduknya bersuku Sunda, merupakan suku kedua terbesar setelah Jawa.<sup>9</sup> Bandung terkenal dengan sebutan *Paris Van Java*, dan terkenal dengan keindahan alam pegunungan dan cuacanya yang sejuk. Dengan keindahan ini, menjadikan kota Bandung berbeda dengan kota-kota lainnya yang ada di Indonesia. Selain keindahan pegunungan dan sejuknya cuaca, Bandung begitu banyak mempunyai latar belakang sejarah dimasa *kolonialisme*. Hal ini ditegaskan oleh Edi S. Ekadjati dalam bukunya *Kebudayaan Sunda Suatu*

---

<sup>7</sup>BPS Kota Bandung, *Kota Bandung Dalam Angka 2018* (Bandung: BPS, 2018), 65.

<sup>8</sup>BPS Kota Bandung, 71.

<sup>9</sup>Edi S. Ekadjati, *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah* (Jakarta: Pustaka Jaya, 1995), 31.

*Pendekatan Sejarah* mengatakan, bahwa: “sejak tahun 1920-an kota Bandung muncul sebagai pusat kebudayaan kota dalam lingkup kebudayaan Sunda.”<sup>10</sup>

Masyarakat di Kota Bandung sekarang pada umumnya bermata pencaharian sebagai pegawai negeri dan swasta, pedagang, petani, dan lain sebagainya. Di samping itu, masih banyak masyarakat di kota Bandung yang bekerja sebagai pekerja seni secara formal maupun informal di kalangan pendidikan formal (sebagai dosen dan guru seni) maupun sebagai seniman alam yang mata pencahariannya dari berkesenian. Hal ini bisa dilihat dari masih banyak kelompok-kelompok seni khususnya seni tradisional yang masih ada dan keberadaannya terjaga dengan masih banyaknya masyarakat memakai kesenian tradisional dalam berbagai acara, seperti, acara hiburan untuk pernikahan, sunatan, penyambutan tamu dari berbagai negara, dan sebagainya.

### **1. Kesenian Sunda dan Kebudayaan di Kota Bandung**

Karawitan Sunda adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan orang Sunda sehari-hari, baik yang sakral maupun yang profan. Begitu eratnya pembaruan antara satu wilayah kegiatan dengan kegiatan lainnya, sehingga kehadiran kesenian itu sendiri tidak pernah tampil secara mandiri. Atau tidak menjadi otonomi seni seperti dikenal dalam kebudayaan Barat, sebagai contoh seni Angklung Buncis, tidak hanya sebagai seni saja, melainkan sebagai upacara agama.

Seni pertunjukan yang berkembang di masyarakat Sunda adalah kesenian untuk para *priyai* yang berkembang di pendopo kabupaten atau disebut sebagai

---

<sup>10</sup>Edi S Ekdjati, 34.



kalangan *menak*,<sup>11</sup> dan seni pertunjukan yang berasal dari kalangan rakyat atau seni rakyat. Beberapa jenis kesenian tersebut termasuk ke dalam klasifikasi kesenian rakyat jelata (golongan *somah*), beberapa jenis kesenian yang berasal dari kalangan rakyat seperti kesenian *Ketuk Tilu*, *Topeng Banjet*, *Bajidoran*, *Tarawangsa*, *Jaipongan*, dan sebagainya. Sedangkan yang termasuk ke dalam kesenian kalangan raja / bangsawan (*priyayi*) di kota Bandung adalah gamelan *Degung klasik*, *Tembang Cianjuran*, *Tari Keurseus*, dan sebagainya yang semuanya hidup dan berkembang dalam khazanah seni pertunjukan masyarakat Sunda. Hal ini seperti dikatakan oleh Soedarsono dalam *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi* menyebutkan, di kalangan istana/kabupaten, berkembang kesenian yang lazim yang disebut seni pertunjukan istana (*court performing art*), sedangkan di rakyat jelata berkembang seni pertunjukan rakyat (*folk performing art*).<sup>12</sup>

“Periode 1950-an mungkin akan menunjukan bahwa kesenian rakyat sebagai suatu kategori berlawanan dengan kesenian istana dimulai pada saat itu, sebagai bagian dari satu kampanye mempromosikan bentuk0bentuk kesenian rakyat sebagai lawan kesenian aristokratik. Suatu perbedaan jelas antara kesenian rakyat dan kesenian istana dibuat pada akhir 1960-an dan awal 1970-an sebagai reaksi terhadap ketidak jelasan perbedaan yang ada (bagaimanapun interpretasinya) selama awal 1960-an menurunkan nada yang terlalu elit dari bentuk-bentuk kesenian yang berlainan dengan istana”.<sup>13</sup>

## 2. Kesenian Jaipongan di Kota Bandung

---

<sup>11</sup>Kalangan Menak adalah kalangan orang-orang terhormat; berwibawa dan dekat dengan pejabat tinggi, misalnya bupati atau wakil bupati.

<sup>12</sup>RM. Soedarsono, *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002), 2-3.

<sup>13</sup>Jenifer Lindsay, *Klasik, Kitch, Kontemporer: Sebuah Studi tentang Seni Pertunjukan Jawa*. Terj. Nin Bakdi Sumanto (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1991), 44-45.

Jaipongan merupakan salah satu bagian rumpun tari kreasi yang mulanya dikembangkan dari kesenian *ketuk tilu* pada tahun 1916-an, dan tahun 1976 lahir jaipongan Suanda Group di Karawang Jawa Barat dengan instrumen sederhana yang terdiri dari *kendang*, *ketuk*, *kecrek*, *goong*, *rebab* dan *juru kawih*. Berkaca pada kesuksesan *ketuk tilu* di Karawang, salah satu tokoh jaipongan di Bandung adalah Gugum Gumbira Trisonjaya, yang merupakan salah satu tokoh pencipta tari jaipongan yang menggali gerak tarian tersebut dari kesenian *ketuk tilu* dan gerak-gerak pencak silat pada 1970-an.<sup>14</sup> Gugum Gumbira membawa tari *ketuk tilu* ke Bandung dengan tujuan mengembangkan tarian asal Karawang itu menjadi tarian hiburan kreasi. Hal tersebut yang mendasari Gugum Gumbira untuk membuat bentuk tarian dengan pola gerak yang baku/aturan dan sudah terpola. Gerak-gerak *bukaan*, *pencugan*, *nibakeun*, dan beberapa gerak *mincid* dari beberapa kesenian menjadi inspirasi untuk mengembangkan kesenian jaipongan. Perkembangan jaipongan di Bandung lebih sukses daripada tempat kelahirannya di Karawang, yang mengalami puncak kepopulerannya pada tahun 1980-an. Pada tahun 2000-an ini tari jaipongan yang menjadi kiblat bagi masyarakat Bandung, baik itu untuk apresiasi, berlatih, melatih, atau menciptakan. Karya pertama Gugum Gumbira masih sangat kental dengan warna ibing *ketuk tilu*, baik dari segi koreografi maupun iringannya. Karya jaipongan pertama yang mulai dikenal oleh masyarakat adalah tarian *Daun Pulus Keser Bojong* dan *Rendeng Bojong*.

### **3. Kota Bandung Sebagai Pusat Kesenian Sunda**

---

<sup>14</sup>R.M. Soedarsono, 210.

Bandung merupakan pusat kebudayaan dan kesenian Sunda, dengan banyaknya jenis kesenian yang ada dan berkembang di Kota Bandung. Namun demikian, jenis kesenian rakyat lebih marak perkembangannya dengan masih banyaknya lingkup seni rakyat yang ada di kota Bandung. Hal ini merupakan salah satu proses dimana musik berkembang melalui jalurnya masing-masing, dan juga melalui proses pengolahan kreativitas seniman penggagas. Begitu banyaknya kreasi-kreasi baru yang bermunculan dalam kesenian tradisi, dikarenakan budaya masyarakat Bandung sebagai orang Sunda adalah masyarakat agraris dengan mengutamakan hiburan kerakyatan yang mudah diterima oleh kalangan banyak dan lebih *fleksibel*.

Seperti yang dinyatakan Mariko Sasaki dalam buku *Laras Pada Karawitan Sunda* berikut ini:

“Salah satu ciri khas kebudayaan Sunda adalah ‘fleksibel’ hal ini terlihat jelas dalam hal pembentukan suatu ansamble ataupun dalam penyajiannya, ‘fleksibilitas’ bisa diartikan juga sebagai ketidak seragaman, agaknya ketidak hadirannya sentral kebudayaan bukan semata menimbulkan ketidak seragaman teori serta istilah pada aneka genre kesenian Sunda”<sup>15</sup>

Berdasarkan inilah bisa dikatakan, Bandung merupakan kota yang melahirkan banyak kreasi baru dalam kesenian tradisi termasuk Ega Robot Ethnic Percussion yang menjadikan pusat kreativitas dalam berkesenian di Bandung. Perkembangan teknologi, jelas mempengaruhi bagaimana masyarakat Bandung bertransformasi dari masyarakat tradisional menuju masyarakat yang lebih modern. Hal ini mengubah

---

<sup>15</sup>Mariko Sasaki, *Laras Pada Karawitan Sunda* (Bandung: P4ST UPI, 2007), 5.

pandangan hidup masyarakat Bandung untuk berkompetisi dalam hal pekerjaan, dan dalam bidang pendidikan yang sangat mempengaruhi menjadikan Bandung terus berkembang. Perkembangan inilah yang mempengaruhi Bandung menjadi kota kreatif, ketika banyak bermunculan komunitas-komunitas menjadikan wadah bagi siapa saja yang ingin menyalurkan kreativitasnya. Bandung juga menjadi *trend center* bagi kota-kota lain, dari berbagai kuliner, busana, dan musik.<sup>16</sup>

Melihat latar belakang kota Bandung dan masyarakatnya *heterogen*, sedikit banyaknya menyebabkan adanya pengaruh budaya luar yang mempengaruhi masyarakat Bandung baik dari sisi budaya, kesenian/musik, maupun *mode*. Dengan berbagai pola berfikir yang terus berkembang hingga saat ini, manusia tidak berhenti untuk berkreaitivitas dengan terus mencari sesuatu hal yang baru. Hal ini memberi kesempatan bagi seniman-seniman muda, dimana Bandung sebagai tempat berkumpulnya musik-musik *indie* akan memberi peluang kepada seniman-seniman muda yang berkreaitivitas dalam seni tradisional memberi warna baru dari tradisional dan memberi kebutuhan pasar. Ketika sudah adanya kejenuhan masyarakat Bandung akan musik-musik *indie* yang bertebaran, di sini lah peran seniman muda dalam musik tradisional memberi warna baru yang dapat diterima oleh kalangan anak muda. Salah satunya adalah dengan lahirnya kreativitas seorang Ega Cahyar Mulyana/ Ega Robot yang membentuk sebuah grup Ega Robot Ethnic Percussion yang memeberi warna dan kemasan baru terhadap kesenian tradisional Sunda.

---

<sup>16</sup>Shin Nakagawa, *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi* (Yogyakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2001), 18.

## **B. Grup Ega Robot Ethnic Percussion di Kota Bandung**

### **1. Biografi**

Ega Robot Ethnic Percussion didirikan oleh Ega Cahyar Mulyana pada tanggal 21 Desember 2000 di Kota Bandung. Grup ini merupakan ruang Ega berkreatifitas pada bidang musik, melalui grup ini jati diri Ega sebagai seorang seniman seni pertunjukan berbasis budaya lokal Jawa Barat terbentuk.

Ega lahir dan dibesarkan di kalangan seniman tradisi dimana ayahnya sebagai seniman *sisingaan* di daerah Subang yang terkenal dengan nama atau julukan Bapa Robot. Nama “Robot” diambil dari nama populer sang ayah yaitu Pak Robot atau lebih dikenal dengan julukan “Si Robot”. Pak Robot merupakan maestro kendang Sunda sekaligus seniman *sisingaan* asal Subang Jawa Barat. Alasan masyarakat memanggil ayah Ega dengan sebutan “Robot” karena karakteristik dalam permainan kendangnya *boborobotan* atau kuat dan kencang, terlebih pada saat itu masih sangat minim teknologi *sound system* pada sebuah acara pertunjukan, maka orang memanggilnya dengan sebutan “Si Robot”, karena suara dari pukulan kendangnya keras/*ngaborobot* yang tidak tergantung pada bantuan *sound system*.

Ayah Ega adalah seorang yang memprakarsai kesenian *Sisingaan* di daerah Subang Jawa Barat dan beliau adalah penyusun dan penggubah ragam-ragam *tepak kendang* pada *Sisingaan* dan menyusun koreografi *ibing sisingaan*. Macam ragam *ibing* tersebut diantaranya adalah: *Ewal*, *Solor*, dan *Gondang*.

Sejak umur 5 tahun Ega sudah menjadi pengendang cilik dan mahir bermain kendang, pada saat itu sang ayah sering membawa Ega untuk ikut manggung dari panggung

satu ke panggung yang lain. Pada tahun 1980-an tepatnya saat sedang mengenyam pendidikan sekolah menengah pertama Ega sudah mahir mengiringi kesenian *ketuk tiluan*, *jaipongan*, dan *sisingaan*. Pengalaman dasar musikal tradisi lebih diperkental melalui pendidikan formal. Pada tahun 1991 awal mula Ega hijrah ke kota Bandung untuk mengenyam pendidikan ke Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) di Kota Bandung.

Semasa menempuh pendidikan di SMKI, Ega bergabung dengan grup Gentra Madya pimpinan salah seorang maestro karawitan Sunda yaitu almarhum Nano Suratno hingga berlanjut dan lulus dari fakultas seni pertunjukan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung tahun 1995. Selain bergabung dengan Gentra Madya, selama menempuh pendidikan di Kota Bandung Ega dan kawan-kawannya membentuk sebuah grup upacara adat yaitu grup Santika Laras dan bergabung dengan grup musik DKSB pimpinan Harry Roesli di Bandung.

Tahun 1995 hingga tahun 2000-an, Ega banyak berperan sebagai *arranger* di grup Gentra Madya dan mengaransemen lagu-lagu *kacapi kawih*, *degung*, dan Jaipongan karya-karya Nano S. Tepat pada tahun 2000, Ega mulai merintis grup *rampak kendang* yang ia beri nama Ega Robot Ethnic Percussion.

Ega Robot Ethnic Percussion merupakan grup yang konsisten pada jalur karawitan Sunda. Awal terbentuknya grup ini, karena ada kekhawatiran dan keprihatinan Ega, akan perkembangan musik tradisional Sunda.<sup>17</sup> Kekhawatiran Ega

---

<sup>17</sup>Wawancara dengan Ega Cahyar Mulyana, di kediamannya Ujung Berung Bandung, 15 November 2019, diijinkan untuk dikutip.

ini diakibatkan karena masuknya arus informasi budaya dari manca negara yang turut menyurutkan minat generasi muda terhadap seni tradisi/karawitan Sunda. Tahun 2000 Ega Robot Ethnic Percussion mengusung konsep musik lokal untuk menjadikan musik yang *universal* yang dapat membuat warna baru dalam komposisi musik tradisi karawitan Sunda.

Nama Ega Robot Ethnic Percussion tersebut diilhami oleh penyebutan instrumen pukul *percussion* atau perkusi. Hal ini diperkuat oleh Machfauzia dalam bukunya *Kamus Musik dan Istilahnya* menyebutkan bahwa alat musik perkusi bertanggung jawab dalam menentukan ritme dan ketukan dalam sebuah komposisi musik.<sup>18</sup> Perkusi adalah jenis alat yang dimainkan dengan cara dipukul, dikocok, atau digesek. Keberangkatannya berawal dari instrumen kendang yang kurang diminati oleh kalangan muda dan dianggap sebelah mata, tetapi bagi Ega alat musik kendang bisa memberi warna terhadap musik-musik populer saat ini dengan inovasi-inovasi baru bagi musik tradisional dalam mengembangkan nilai seni budaya Sunda pada umumnya.

Ega Robot Ethnic Percussion sebagai sebuah komunitas atau grup musik, tentu mempunyai tujuan dan ranah terkumpulnya seniman-seniman muda berpotensi. Visi Ega Robot Ethnic Percussion adalah memberikan wahana dan identitas baru bagi musik tradisional Indonesia, khususnya musik tradisional Sunda dan menjadikan musik tradisional Sunda sebagai identitas budaya Indonesia. Misi Ega Robot Ethnic

---

<sup>18</sup>Machfuza, *Metode Kelas Perkusi Melodis Bernada* (Yogyakarta: FBS UNY, 2006), 24

Percussion adalah mengkomunikasikan musik tradisional secara luas, serta membawa generasi muda agar lebih peduli dan menghargai akar seni tradisi budaya Sunda. Oleh sebab itu, Ega Robot Ethnic Percussion terus berupaya agar musik tradisional Sunda, dapat diperhitungkan di dunia *Global* dan dapat disejajarkan dengan *genre* musik lainnya yang ada di dunia.

Pada tahun 2000, Ega Robot Ethnic Percussion mulai membuat rekaman untuk album jaipongan dan mempunyai perubahan gaya musikalnya yang lebih eksploratif, inovatif serta lebih *fleksibel*, namun tidak menghilangkan ciri ketradisiannya. Selain menggunakan seperangkat gamelan salendro dalam garapannya, Ega Robot Ethnic Percussion mencoba eksperimen dengan menggunakan instrumen barat dan *arumba*. Ega robot akhirnya mengeluarkan album pertamanya yang Ega buat adalah Jaipong Inovative yang diresmikan pada tahun 2004 yang kemudian dibeli oleh produser asal negara Jepang yaitu Tanaka Shan dengan label GNP (Gema Nada Pertiwi) dengan jumlah tujuh lagu dalam satu album. Beberapa lagu dalam album pertamanya yaitu Jaipong Inovative adalah: Ampun Teuing, Gandrung, Mojang Priangan, Kaca-Kaca, Salam Tepang, Tablo, dan Senggot Kaleran.

## **2. Anggota Grup Ega Robot Ethnic Percussion**

Anggota grup Ega Robot Ethnic Percussion berjumlah 13 orang, yaitu: Ega Cahyar, Rita Tilla, Rika Rafika, Rya fitria, Heru, Diman, Deni Anoy, Gugum, Soni, Diki, Heru Key, Aji, dan Feri. Pembagian tugas personil Ega Robot Ethnic Percussion dalam memainkan atau memegang instrumen, disesuaikan dengan keahlian



dan penguasaan instrumen masing-masing. Selama 19 tahun berproses, personil Ega Robot Ethnic Percussion mengalami pergantian dan penambahan personil. Personil Ega Robot Ethnic Percussion sebagian besar merupakan penggiat musik tradisi Sunda dan musik barat di kota Bandung.

Saat ini Ega Robot Ethnic Percussion beranggotakan 10 anggota, yang sebagian besar adalah lulusan Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) Bandung, ISBI Bandung, ISI Surakarta, dan UPI Bandung. Berikut nama-nama anggota yang saat ini aktif di Ega Robot Ethnic Percussion: 1. Ega Cahyar Mulyana/Ega Robot (Komposer/Leader), 2. Heru (Kendang), 3. Diman (Bonang), 4. Deni Anoy (Saron), 5. Gugum (Bassist), 6. Soni (Guitarist), 7. Diki (Drum), 8. Heru Key (Keyboard 1), 9. Aji (Keyboard 2), 10. Feri (Suling), dan ada beberapa penari namun tidak termasuk dalam personil tetap dalam grup Ega Robot Ethnic Percussion.

### **3. Ide Ega Robot Ethnic Percussion dalam mengolah lagu Mojang Priangan**

Kreativitas sebagai kemampuan untuk mencipta dalam menghasilkan sesuatu yang baru, merupakan kemampuan untuk bergerak maju. Nur Iswantara dalam bukunya *Kreativitas Sejarah, Teori & Perkembangan* terdapat teori Besemer dan Treffinger. Besemer dan Treffinger, menyarankan bahwa produk kreatif dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu kebaruan (*novelty*) sejauh mana produk itu baru, dalam hal jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, bahan baru, konsep baru, dan produk kreatif masa depan. Produk itu orisinal dalam arti sangat langka di antara produk yang dibuat orang dengan pengalaman dan pelatihan yang sama, juga

menimbulkan kejutan (*surprising*) dan juga *germinal* (dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya).

Pemecahan (*resolution*) menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah. Ada 3 kriteria dalam hal ini: (1) Produk harus bermakna (*valuable*); (2) Produk harus logis; (3) Produk harus berguna (dapat diterapkan secara praktis).

Keterperincian (*elaboration*) dan sintesis. Hal ini merujuk pada derajat sejauh mana produk itu dapat menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama atau serupa menjadi keseluruhan yang cangguh dan koheren. Ada 5 kriteria untuk dimensi ini: (1) Produk itu harus organis (mempunyai arti inti dalam penyusunan produk); (2) Elegan, yaitu cangguh (mempunyai nilai lebih dari yang tampak); (3) Kompleks, yaitu berbagai unsur digabung pada satu tingkat atau lebih; (4) Dapat dipahami (tampil secara jelas); (5) Menunjukkan keterampilan atau keahlian.

Kesenian Sunda yang mayoritas didominasi oleh kesenian rakyat, memberikan peluang besar bagi para seniman untuk mengembangkan kreativitas seluas-luasnya. Pakem tradisi dalam kesenian, tidak dibiarkan sebagai suatu barang pusaka yang tidak boleh diubah dari wujud aslinya, tetapi dapat diolah secara kreatif dan dijadikan modal dasar dalam melakukan kreativitas. Warna baru dalam kesenian Sunda, secara umum merupakan hasil dari kreativitas para seniman dengan tradisi sebagai pijakannya, dimana hasil kreativitasnya dapat diterima oleh masyarakat.

Lagu Mojang Priangan, yang digarap dengan mengolah bahan-bahan tradisi (Gamelan Pelog Salendro) yang sudah tersedia yang di dalamnya diolah memakai

beragam motif melodi yang berasal dari berbagai jenis *genre* dan jenis kesenian yang dimiliki masyarakat Sunda. Motif melodi tersebut mengambil dari pola *Kiliningan*, *Ketuk Tilu*, dan pola jaipongan Jugala. Hasil dari pengolahan kreatif tersebut hingga lahir beberapa karya Ega Robot dengan komposer Ega Cahyar / Ega Robot, dengan salah satu karyanya yang populer yaitu lagu Mojang Priangan dipakai sebagai iringan tari jaipongan.

Proses itu sendiri memiliki peranan yang sangat penting dalam pengolahan karya baru. Sebuah karya baru dapat terwujud melalui proses yang sangat panjang yang dilakukan oleh sang kreator. Proses yang dimaksud adalah, dimana seorang pencipta dapat menggabung-gabungkan proses yang dipahami lewat pengalaman, kemudian mengadopsi suatu gaya musik dan menyatukannya dengan yang lain. Dengan kata lain, sang kreator akan menemukan sendiri caranya berproses di dalam melahirkan ciptaanya.<sup>19</sup> Pengalaman ini dialami oleh Ega dalam proses kreatifnya yang banyak mengambil dari pengalaman/kejadian yang dialami dilingkungannya. Melalui pengalaman selama berkesenian, Ega mampu memilih beragam motif, melodi yang kemudian menggabungkannya menjadi bentuk baru dari sebelumnya hingga terciptalah aransemen lagu Mojang Priangan dengan memakai iringan musik dan format musik yang baru dan sangat berbeda dengan lagu Pop Sunda Mojang Priangan. Genre baru dalam kesenian Sunda, secara umum merupakan hasil dari

---

<sup>19</sup>I Wayan Sadra, "Lorong Kecil Menuju Susunan Musik" (makalah yang disajikan pada lokakarya metode penciptaan, pembelajaran dan penilaian hasil karya seni di ISI Yogyakarta, 13-17 November 2006), 4.

keaktivitas para seniman dengan tradisi sebagai pijakannya, dimana hasil kreativitasnya dapat diterima oleh masyarakat.

Proses dalam sebuah penciptaan karya seni, merupakan faktor penting untuk terciptanya hasil karya yang memuaskan bagi pencipta seni sebagai kreator maupun masyarakat sebagai penikmat. Karya seni terutama produk baru, merupakan hasil proses penciptaan yang memerlukan waktu bukan hanya sebentar. Kreativitas lahir melalui sebuah proses dengan sandaran dialektika berfikir kreatif. Proses tersebut dibutuhkan adalah lahirnya sebuah konsep yang ditopang dengan munculnya gagasan-gagasan baru, kebebasan berimajinasi, serta dukungan kemampuan hingga tercipta karya-karya nyata. Seorang kreator memerlukan proses kreatif yang panjang, kualitas dan hasilnya ditentukan oleh proses tersebut.<sup>20</sup>

Proses kreatif tentunya tidak hanya sebentar, tetapi memerlukan waktu yang lama untuk menentukan kualitas hasil karya tersebut agar mendapatkan hasil memuaskan. Proses garapannya, seorang kreator membutuhkan pemahaman terhadap unsur-unsur musikal serta pengolahan ritmis yang akan diciptakan. Pemahaman terhadap berbagai unsur, dapat dimiliki oleh seorang pengendang dan kreator melalui proses yang dilaluinya secara bersama dengan pemusik, penari, atau menggunakan sendiri dengan imajinasinya.

---

<sup>20</sup>Sudendi Afriyanto, “Kreativitas dan Motivasi untuk Melakukan Proses Kreatif” (Makalah yang disajikan pada forum Diskusi Himpunan Mahasiswa Jurusan Karawitan Sekolah Tinggi Seni Indonseia, Bandung, 23 Mei 2002), 3.

Langkah awal dalam proses ini, adalah penentuan nafas dan warna garapan. Nafas dan warna garapan adalah salah satu penting ditetapkan terlebih dahulu karena hal itu dapat dipakai sebagai acuan atau pegangan yang mampu menuntun dalam berkarya.<sup>21</sup> Nafas dan warna dalam garapan Ega Robot Ethnic Percussion menggunakan idiom-idiom karawitan Sunda dengan pengolahan melodi ritme *tepak* kendang. Proses melatar belakangi lagu Mojang Priangan adalah melihat kejadian di masyarakat.

Proses pembuatan gending iringan Mojang Priangan berbeda dengan pembuatan pola jaipongan klasik, dalam proses pembuatannya koreografi tari Mojang Priangan yang tercipta sekarang ini mengikuti pola *tepak* Kendangannya, sehingga dapat diartikan bahwa koreografi tari Mojang Priangan tercipta setelah pembuatan pola Kendang lagu Mojang Priangan, sedangkan lagu-lagu Jaipong klasik dan *tepaknya* mengikuti koreografi tari, sehingga dapat diartikan bahwa pola tepak dan iringan Jaipongan klasik seperti lagu *Daun Pulus Késér Bojong* tercipta setelah koreografi tari atau disebut pola Kendang yang mengikuti gerak tari sehingga tercipta pola tepak dan iringan Jaipongan lengkap dengan koreografi tariannya. Jika dipermudah penjelasannya, lagu Mojang Priangan aransmen Ega Robot (gerak tari mengikuti pola Kendang), sedangkan komposisi Jaipong klasik pada umumnya (pola Kendang mengikuti gerak tari). Pendapat ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ega pada bulan November 2019, mengatakan bahwa pada saat itu beliau sedang

---

<sup>21</sup>I Wayan Senen, “*Wayan Bratha Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*” (Yogyakarta: Terawang Press, 2002), 95.

proses pembuatan album “Jaipong Inovatif”, sehingga membuat arransmen lagu Mojang Priangan untuk kebutuhan *recording* album. Adapun koreografi Mojang Priangan lahir setelah album selesai (tarian yang mengikuti pola kendang).<sup>22</sup>

Proses pada lagu Mojang Priangan, Ega Robot/Ega Robot Ethnic Percussion terinspirasi dari keadaan di masyarakat Sunda yang melihat seorang perempuan/*mojomang* Sunda yang terkenal dengan kecantikan parasnya, selain itu Ega mengungkapkan bahwa perempuan tidak hanya bekerja hanya untuk di dapur saja, tetapi perempuan-perempuan mempunyai sinergi dan memiliki potensi yang sangat besar, dan tidak memandang status sosial antara perempuan dan laki-laki. Berangkat dari pemikiran itu maka Ega Cahyar sebagai orang Sunda, ingin mengadaptasi dari hasil pemikirannya dan kejadian di masyarakat yang dituangkan dalam aransemen Mojang Priangan dengan mengambil media gamelan Salendro dan beberapa instrumen musik barat dengan aransemen yang lebih dinamis dan ber energi. Perpaduan antara gamelan Salendro dan intrumen barat, merupakan wujud nyata dari adanya suatu pengakuan orang Sunda terhadap keberadaan dan perkembangan musik Sunda di Bandung.

Seni sebagai ekspresi seorang seniman, merupakan ungkapan penghayatan seniman dengan latar belakang kehidupannya. Di dalamnya terdapat nilai-nilai spiritual dan lingkungan kebudayaannya atas suatu peristiwa, gagasan, atau perjalanan yang merangsang daya ciptanya dan secara kreatif diwujudkan menjadi

---

<sup>22</sup>Wawancara dengan Ega Cahyar Mulyana, di Kp. Cibejog, Kec.Cilengkrang, Ujung Berung, Kota Bandung, 13 November 2019, diijinkan untuk dikutip.

sebuah karya yang indah. Dalam mendapatkan ide atau gagasan, realitas atau kenyataan yang terjadi sehari-hari, menjadi sumber acuan yang memicu kegelisahan seniman. Ide atau gagasan seniman terkadang berasal dari peristiwa yang tidak disengaja, bahkan bisa datang secara tiba-tiba. Sebuah gagasan pun mengalami suatu masa dan tenggang waktu, akal pikiran dan perasaan mulai berperan untuk menyeimbangkannya sebagai pilihan, mengembangkan keberadaan ide yang terbentuk. Kemampuan seperti ini tidak lain adalah untuk memperoleh kemampuan dalam bidang membanding-bandingkan pengalaman dan pengetahuan dari keberadaan budaya atau peradaban lain.<sup>23</sup>

Ega memiliki berbagai fenomena ide yang dialami dari pengalamannya, dalam menemukan beragam melodi-melodi yang dituangkan dalam karya-karya di Ega Robot Ethnic Percussion. Ide kreatifnya diperoleh dari pengalaman selama berkiprah dalam jaipongan dan gamelan Sunda, dengan membuat beragam melodi dalam Ega Robot Ethnic Percussion yang tidak lepas dari gamelan Sunda dan *tepak kendang* jaipongan.

Ide-ide dalam melodi Mojang Priangan, muncul dari hasil apresiasi dan pengalaman Ega terhadap berbagai jenis kesenian yang berkembang di Jawa Barat, serta pendalamannya terhadap berbagai fenomena seni dalam kegiatan kesenimanannya. Berbagai ide dan melodinya menarik perhatian dan menimbulkan rangsangan terhadap semua kalangan seniman pelaku seni untuk meniru,

---

<sup>23</sup>I Wayan Sadra, 4.

mempelajari, dan mempraktekannya. Ega berusaha menyerap berbagai *genre* musik dan berbagai jenis kesenian, demi menghasilkan karya musik yang mudah diterima oleh semua kalangan baik dari luar negeri maupun dalam negeri.

### **BAB III**

#### **A. Penyajian Musik Grup Ega Robot Ethnic Percussion**

Untuk menganalisis teks dalam penelitian ini, diambil sampel lagu Mojang Priangan yang telah membawa grup Ega Robot Ethnic Percussion mencapai puncak kepopulerannya, dimana masyarakat mengenal Ega Robot/grup Ega Robot Ethnic Percussion tidak hanya sebagai seniman tradisi namun semakin dikenal sebagai seniman yang inovatif dan kreatif dalam karya-karyanya. Dalam membahas masalah ini, dapat dikaji dari dua aspek yaitu, aspek Musikal dan aspek non musikal.

Karawitan Sunda secara pertunjukannya, dibagi menjadi tiga jenis kelompok besar yaitu, karawitan sekar/vokal, karawitan *gending*/instrumenal, dan karawitan *sekar gending*/perpaduan antara vokal dan instrumenal.<sup>24</sup> Lagu pada Mojang Priangan termasuk ke dalam jenis sekar gending, karena di dalamnya ada unsur lagu/melodi dan gending menjadi satu kesatuan. Bila dilihat dari bentuk dan motif tabuhan yang menonjol dalam gending tersebut, pada dasarnya berasal dari bentuk-bentuk tabuhan musik tradisi antara lain *Ketuk Tilu*, *Kiliningan*, dan Jaipongan. Hal tersebut dapat terlihat dari pola iringan dasar dengan menggunakan struktur balungan karawitan Sunda baik secara melodi iringan maupun irama pada iringan.

---

<sup>24</sup>Iwan Natapardja, *Sekar Gending*, (Bandung: PT Karya Cipta Lestari, 2003), 71.



Lagu Mojang Priangan sebelumnya adalah termasuk ke dalam lagu pop Sunda yang diciptakan oleh Iyar Wiarsih yang kemudian diarransmen ulang pada tahun 2002-an oleh Ega Cahyar pimpinan grup Ega Robot Ethnic Percussion, menjadi versi kreasi baru. Dasar kreativitas Mojang Priangan karya Ega Robot mengambil pola lagu dan gending jaipongan yang sudah populer sebelumnya, seperti mengambil motif iringan seperti *mincid*, tepak *sisingaan*, dan sebagainya yang menjadi pijakan dalam berkreativitas.

Pada hal ini dalam mentranskripsi lagu Mojang Priangan, menggunakan notasi daminatila dan menggunakan laras salendro. Titi laras (notasi) daminatila, diciptakan oleh Raden Machyar Angga Koesoemadinata sekitar tahun 1924. Titi laras ini menggunakan notasi angka mulai dari angka satu sampai dengan angka lima.

### Mojang Priangan

Ciptaan: Iyar Wiyarsih  
 Arransemen: Ega Cahyar Mulyana  
 Laras: Salendro  
 Transkrip: Winorman Akbar

Intro :

||  $\overline{4321}$   $\overline{51}$   $\overline{4321}$   $\overline{51}$  |  $\overline{43}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$  ||

||  $\overline{45}$   $\overline{15}$   $\overline{45}$   $\overline{15}$  |  $\overline{45}$   $\overline{15}$   $\overline{04}$   $\overline{4}$   $\overline{4}$  ||

|  $\overline{001}$   $\overline{11}$   $\overline{511}$   $\overline{0101}$  |  $\overline{501}$   $\overline{11}$   $\overline{515}$   $\overline{0123}$   $\overline{4}$  |

|  $\overline{001}$   $\overline{11}$   $\overline{511}$   $\overline{0101}$  |  $\overline{501}$   $\overline{11}$   $\overline{515}$   $\overline{0123}$   $\overline{5}$  |

|  $\overline{5}$   $\overline{5}$   $\overline{5}$   $\overline{5}$  |  $\overline{53}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$  |

|  $\overline{5}$   $\overline{5}$   $\overline{5}$   $\overline{5}$  |  $\overline{53}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$  |

|  $\overline{45}$   $\overline{15}$   $\overline{25}$   $\overline{25}$   $\overline{15}$  |  $\overline{25}$   $\overline{15}$   $\overline{04}$   $\overline{4}$   $\overline{4}$  |

|  $\overline{05}$   $\overline{15}$   $\overline{25}$   $\overline{15}$  |  $\overline{25}$   $\overline{15}$   $\overline{04}$   $\overline{4}$   $\overline{4}$  |

|  $\overline{05}$   $\overline{15}$   $\overline{25}$   $\overline{15}$  |  $\overline{25}$   $\overline{15}$   $\overline{04}$   $\overline{4}$   $\overline{4}$

|

|  $\overline{05}$   $\overline{15}$   $\overline{25}$   $\overline{15}$  |  $\overline{43}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$  |

Iringan Lagu Mojang Priangan

|  $\overline{4}$   $\overline{0}$   $\overline{0}$   $\overline{0}$  |  $\overline{0}$   $\overline{0}$   $\overline{0}$   $\overline{0}$  |

|  $\overline{0}$   $\overline{55}$   $\overline{1215}$  |  $\overline{0}$   $\overline{0}$   $\overline{0}$   $\overline{0}$  |

|  $\overline{0}$   $\overline{55}$   $\overline{1215}$  |  $\overline{0}$   $\overline{55}$   $\overline{1215}$   $\overline{5}$   $\overline{55}$   $\overline{1215}$  |

|  $\overline{4}$   $\overline{4}$   $\overline{44}$   $\overline{44}$  |  $\overline{4}$   $\overline{0}$   $\overline{55}$   $\overline{1544}$  |

Biola Madenda 4=Pnl \_\_\_\_\_

	4	0	0	0		0	0	$\overline{54}$	$\overline{34}$	
	5	0	0	0		0	0	$\overline{43}$	$\overline{51}$	
	2	0	0	0		0	0	0	$\overline{15}$	

Kendang \_\_\_\_\_

	4	0	0	0		$\overline{44}$	$\overline{01}$	1	$\overline{44}$	
	$\overline{01}$	1	1	1		$\overline{44}$	$\overline{01}$	1	$\overline{44}$	

Mulai masuk gending interlude

	$\overline{01}$	$\overline{14}$	$\overline{44}$	$\overline{44}$		0	0	$\overline{15}$	$\overline{01}$	
--	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	--	---	---	-----------------	-----------------	--

Transisi

	$\overline{23}$	4	0	0		$\overline{555}$	$\overline{121}$	$\overline{55}$	
--	-----------------	---	---	---	--	------------------	------------------	-----------------	--

Song/iringan

	$\overline{12}$	$\overline{15}$	$\overline{05}$	$\overline{01}$		4	0	0	0	
--	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	--	---	---	---	---	--

Ending

	$\overline{5}$	$\overline{5}$	$\overline{5}$	$\overline{5}$		$\overline{53}$	$\overline{21}$	$\overline{51}$	$\overline{23}$	
--	----------------	----------------	----------------	----------------	--	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	--

	5	5	5	5			53	21	51	23		
	45	15	25	25	15		25	15	04	4	4	
	05	15	25	15			25	15	04	4	4	
	05	15	25	15			05	15	25	15		
	43	21	51	23			4	0	0	0		

Susunan lagu Mojang Priangan cukup sederhana, karena tidak mengacu kepada aturan karawitan yang baku terutama aturan bentuk komposisi Jaipongan klasik. Susunan pola lagu Mojang Priangan mengikuti susunan lagu aslinya, yang membedakan adalah versi terdahulu yaitu pop kemudian *diarransmen* menjadi versi Jaipong kreasi karena dilihat dari instrumen musik yang digunakan pada lagu ini yaitu seperangkat gamelan, dan instrumen non gamelan, maka susunanya tidak terlalu rumit. Hasil wawancara dengan Ega pada bulan November 2019, dalam lagu Mojang Priangan ada 4 bagian yaitu (1) *intro/bubuka*, (2) iringan lagu, (3) *interlude* (4) *ending*.

Bagian pertama ini adalah struktur gending yang digunakan pada *Bubuka/intro* lagu Mojang Priangan dengan laras Salendro. Laras yang digunakan dalam lagu Mojang Priangan, menggunakan laras Salendro surupan 2 = Tugu pada gamelan untuk iringannya, dan Laras Madenda 4 = P untuk lagunya. Gamelan yang dipakai

adalah gamelan *selap*/multilaras (laras salendro, pelog, madenda, mataraman), namun untuk mengiringi lagu Mojang Priangan, laras yang dipakai adalah laras salendro. Untuk penulisan notasi, menggunakan notasi daminatila yaitu:

||  $\overline{4321}$   $\overline{51}$   $\overline{4321}$   $\overline{51}$  |  $\overline{43}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$  ||

||  $\overline{45}$   $\overline{15}$   $\overline{45}$   $\overline{15}$  |  $\overline{45}$   $\overline{15}$   $\overline{04}$   $\overline{4}$   $\overline{4}$  ||

|  $\overline{001}$   $\overline{11}$   $\overline{511}$   $\overline{0101}$  |  $\overline{501}$   $\overline{11}$   $\overline{515}$   $\overline{0123}$   $\overline{4}$  |

|  $\overline{001}$   $\overline{11}$   $\overline{511}$   $\overline{0101}$  |  $\overline{501}$   $\overline{11}$   $\overline{515}$   $\overline{0123}$   $\overline{5}$  |

|  $\overline{5}$   $\overline{5}$   $\overline{5}$   $\overline{5}$  |  $\overline{53}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$  |

|  $\overline{5}$   $\overline{5}$   $\overline{5}$   $\overline{5}$  |  $\overline{53}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$  |

|  $\overline{45}$   $\overline{15}$   $\overline{25}$   $\overline{25}$   $\overline{15}$  |  $\overline{25}$   $\overline{15}$   $\overline{04}$   $\overline{4}$   $\overline{4}$  |

|  $\overline{05}$   $\overline{15}$   $\overline{25}$   $\overline{15}$  |  $\overline{25}$   $\overline{15}$   $\overline{04}$   $\overline{4}$   $\overline{4}$  |

|  $\overline{05}$   $\overline{15}$   $\overline{25}$   $\overline{15}$  |  $\overline{25}$   $\overline{15}$   $\overline{04}$   $\overline{4}$   $\overline{4}$  |

|  $\overline{05}$   $\overline{15}$   $\overline{25}$   $\overline{15}$  |  $\overline{43}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$  |

| 4 0 0 0 |

Pada bagian intro Mojang Priangan melodi mengambil dasar nada dari pola tabuhan Bonang dan dimana pada pola melodi di atas, mengambil dari kenongan 1 (da) dan goongannya 4 (ti) pada lagu gendu dalam pembawaan melodinya yang setelah diolah oleh Ega sehingga menghasilkan nada yang berbeda. Dengan kalimat Tanya dan dijelaskan lagi dengan kalimat jawab.

Contoh pada kalimat tanya :

Contoh pada kalimat jawab :

||  $\overline{4321}$   $\overline{51}$   $\overline{4321}$   $\overline{51}$  |

|  $\overline{43}$   $\overline{21}$   $\overline{51}$   $\overline{23}$   $\overline{(4)}$  |

Bagian pertama ini menggunakan pola Iringan dan *tepak* kendang khusus dalam lagu Mojang Priangan diciptakan oleh Ega dari hasil kreatifitasnya sendiri, kemudian menjadikannya terlihat berbeda dan memberikan warna pada lagu tersebut. Iringan dan *tepak* khusus dalam lagu Mojang Priangan yang menonjol pada bagian intro lagu, terdapat motif permainan drum pada birama dua dan birama empat, kemudian dilanjutkan seperti motif pukulan djimbe pada birama 5 namun dalam Jaipongan motif ini disebut motif *tepak diropel*.

Notasi Kendang dalam karawitan Sunda memiliki berbagai versi, hal ini dikarenakan mengikuti kebiasaan para seniman dalam menggunakannya. Penotasian Kendang sampai saat ini belum ada keseragaman terutama pada notasi Kendang

Jaipongan. Kebiasaan para seniman dan pengrawit Kendang mengandalkan hafalan pola-pola *tepak* Kendang sesuai dengan tafsir dan selera masing-masing, sehingga hal ini mempengaruhi keberagaman notasi Kendang dan perkembangannya.

Berikut ini penjelasan simbol notasi Kendang sunda dokumentasi Asep Saepudin tahun 2003:

- |   |  |
|---|--|
| <p>a. Kendang Indung:</p> <p>1. Bagian Gedug</p> <p>U = dong</p> <p>Ů = det</p> <p>Ů̇ = ting</p> <p>Ů ... = deded</p> <p>Ů̇ = dut</p> <p>2. Bagian Kempyang</p> <p>a = pang</p> <p>ȧ = plak</p> <p>ȧ- = ping</p> <p>a+ = pong</p> <p>u = nguk</p> | <p>b. Kendang Kulanter:</p> <p>1. Bagian Kutiplak</p> <p>ä = pak</p> <p>ä̇ = peung</p> <p>2. Bagian Katipung</p> <p>u = tung</p> |
|---|--|

**Allegro**

Kumpanyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

U U ä Ů u a U Ů ä u Ů a U U a U U a U U a U U a U a

3

Kumpanyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

U U ä Ů u a U Ů ä u Ů a U U a U U a U U a U U a U a

5

Kumpanyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

a a a a a a a a a a a a a a u Ů a u Ů a a U a U Ů

7

Kumpanyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

a a a a a a a a a a a a Ů u a Ů u a a U a Ů u

9

Kumpanyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

a/U a U U a a U U U a a U U a a Ů u a Ů u

11

Kumpanyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

a/U a U U a a U U U a a U U a a Ů u a Ů u

13

Kumpanyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

a a/U a a/U a a/U a a/U a a/U a/U a/U a/U a/U a/U u

15

Kumpanyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

a a/U a a/U a a/U a a/U a a/U a/U a/U a/U a/U a/U u

gliss. gliss. gliss. gliss.

Contoh pola ritmis *tepak* kendang dalam intro Mojang Priangan.  
(Dokumentasi: Winorman, 2019)

Pola iringan dan *tepak* khusus dalam lagu Mojang Priangan jarang diimprovisasi oleh pengendang lain didalam pagelarannya, karena sudah menjadi ciri khas pada lagu tersebut. Adapun improvisasi hanya bagian tertentu saja misalnya pada bagian akhir intro menuju goongan terakhir intro atau di depan dan di belakang ditambahkan motif baru. Adapun analisis lagu seperti tersebut di atas adalah sebagai berikut.

- Birama 1–4 terdapat 2 motif, kemudian diulang pada birama 3 dan 4 (a-b-a-b).
- Birama 5-8 terdapat 2 motif, kemudian diulang pada birama 7 dan 8 (a-b-a-b).
- Birama 9-12 terdapat 2 motif, kemudian diulang pada birama 11 dan 12 (a-b-a-b') namun di birama 12 terdapat pengembangan motif.
- Birama 13-16 terdapat 2 motif, kemudian diulang pada birama 15 dan 16 (a-b-a-b).
- Birama 17-20 terdapat 2 motif, kemudian diulang pada birama 19 dan 20 (a-b-a-b).
- Birama 21-25 terdapat 5 motif, setiap birama berbeda motif (a-b-c-d-e), namun pada birama 25 hanya terdapat satu ritmis diketukan pertama.

Bagian pertama intro/*bubuka* yang menggunakan pola tepak kendang secara *rampak* dan menggunakan tempo cepat, dengan tujuan agar dapat memberi kejutan dan aba-aba awal terhadap penari. Ide tersebut muncul sekitar tahun 2002 kemudian disusun menjadi sebuah ragam *tepak* yang tidak biasa dalam aturan Jaipongan pada saat itu, karena dalam kaidah Jaipongan klasik biasanya intro lagu diawali oleh



*waditra* rebab, saron, Kendang, tetapi karya ini unik dan berbeda karena dari intro lagu sudah tidak biasa yaitu hampir semua *wadrita*/instrumen bunyi secara serentak termasuk vokal, namun vokal disini menjadi *senggak* dan vokal *hip-hop* bukan menyanyikan syair lagu Mojang

Keseluruhan pola yang terdapat pada bagian *bubuka*/intro disebut pola *tepak* khusus dan menggunakan *tepak diteunggeul* karena ragam pola tepak seperti diatas hanya ada pada lagu Mojang Priangan, tetapi potongan motif pada *bubuka*/intro lagu Mojang Priangan sering ditemukan pada komposisi Jaipongan yang lain atau dalam komposisi musik lainnya yang telah Ega ciptakan.

Bagian kedua yaitu bagian lagu atau iringan. Fungsi dari *waditra* sebagai penghias melodi atau lilitan melodi, dan ditambah dengan juru kawih yang membawakannya secara paralel. Dalam bagian iringan lagu, sebagian besar menggunakan pola irama *tepak Mincid* dan pengembangan pola irama *tepak Mincid*, kemudian tidak menggunakan pola *tepak bukaan* seperti dalam komposisi Jaipongan klasik, kemudian pendapat ini dibenarkan oleh hasil wawancara dengan semua narasumber dan ahli. Berikut contoh salah satu pola iringan dalam lagu Mojang Priangan:

*Song*

4	0	0	0		0	0	0	0	
	0	<u>55</u>	<u>1215</u>		0	0	0	0	
	0	<u>55</u>	<u>1215</u>		0	<u>55</u>	<u>1215</u>	5 <u>55</u>	<u>1215</u>

	4	4	$\overline{44}$	$\overline{44}$			4	0	$\overline{55}$	$\overline{1544}$	
	4	0	0	0							

Adapun pola garapan dalam lagu Mojang Priangan oleh Ega Robot adalah sebagai berikut.

- *Song* (a) pada birama 26-33 terdapat 3 motif balungan, motif (a) pada birama 28,30, 31, kemudian motif (b) pada birama 32 dan motif (c) pada birama 33. Pada birama 26,27, dan 29 Kendang tidak dimainkan atau *rest*. Pada *song* (a) menggunakan pola tepak khusus.
- *Song* (b) pada birama 34-43 terdapat 3 motif tepakkan, motif (a) pada birama 35-40, kemudian motif (b) pada birama 41 dan motif (b') pada birama 42, kemudian motif (c) pada birama 43. Pada *song* (b) menggunakan pola *tepak Mincid* birama 35-40 dan *fill in* menggunakan *tepak diteunggeul* pada birama 41-43.
- *Song* (b') pada birama 44-54 terdapat 4 motif tepakkan, motif (a) pada birama 45-50, namun pada birama 46 ada pengembangan motif. Kemudian motif (b) pada birama 51 dan motif (b') pada birama 52, kemudian motif (c) pada birama 53 dan motif (d) sebagai *fill in* pada birama 54. Pada *song* (b') menggunakan pola tepak *Mincid* birama 45-50 dan *fill in* menggunakan *tepak diteunggeul* pada birama 51-54.

- *Song (a)* pada birama 55-62 terdapat 2 motif tepakkan, motif (a) pada birama 56-61, kemudian motif (b) sebagai *fill in* pada birama 62. Pada *song (a)* menggunakan pola tepak khusus birama 56-62.
- *Song (a)* pada birama 63-71 terdapat 3 motif tepakkan, motif (a) pada birama 63-69, kemudian motif (b) pada birama 70 dan motif (c) sebagai *fill in* pada birama 71. Pada *song (a)* menggunakan pola tepak *Mincid* gaya dangdut birama 63-69 dan *fill in* menggunakan *tepak diteunggeul* pada birama 70 dan birama 71 sebagai *fill in*.
- *Song (a)* setelah *interlude* pada birama 91-98 terdapat 3 motif tepakkan, motif (a) pada birama 93,95, 96, kemudian motif (b) pada birama 97 dan motif (c) pada birama 98. Pada birama 91,92, dan 94 kendang tidak dimainkan atau *rest*. Pada *song (a)* menggunakan pola tepak khusus.
- *Song (b)* setelah *interlude* pada birama 99-108 terdapat 3 motif tepakkan, motif (a) pada birama 100-105, kemudian motif (b) pada birama 106 dan motif (b') pada birama 107, kemudian motif (c) pada birama 108. Pada *song (b)* menggunakan pola tepak *Mincid* birama 100-105 dan *fill in* menggunakan *tepak diteunggeul* pada birama 106-108.
- *Song (b')* setelah *interlude* pada birama 109-119 terdapat 4 motif tepakkan, motif (a) pada birama 110-115, namun pada birama 111 ada pengembangan motif. Kemudian motif (b) pada birama 116 dan motif (b') pada birama 117, kemudian motif (c) pada birama 118 dan motif (d) sebagai *fill in* pada birama

119. Pada *song* (b') menggunakan pola tepak *Mincid* birama 110-115 dan pola tepak *diteunggeul* pada birama 116-119.

- *Song* (a) setelah *interlude* pada birama 55-62 120-127 terdapat 2 motif tepakkan, motif (a) pada birama 121-126, kemudian motif (b) sebagai *fill in* pada birama 127. Pada *song* (a) menggunakan pola tepak khusus birama 121-127.
- *Song* (a) setelah *interlude* pada birama 128-136 terdapat 3 motif tepakkan, motif (a) pada birama 128-134, kemudian motif (b) pada birama 135 dan motif (c) sebagai *fill in* pada birama 136. Pada *song* (a) menggunakan pola tepak *Mincid* gaya dangdut birama 128-134 dan pola tepak *diteunggeul* pada birama 135 dan birama 136 sebagai *fill in*.

Melodi pada bagian kedua ini masuk lagu yang dibawakan oleh pesinden memiliki kepiawaian dalam berolah vokal sehingga terasa sangat berbeda dalam pembawaan lagu-lagunya. Hal ini memberikan variasi dengan menonjolkan melodi vokal yang bergantian dengan biola, dan gamelan.

*Rumpaka* lagu pada lagu Mojang Priangan yang di bawakan oleh vokal:

*Angkat ngagandeang, bangun taya karingrang*  
*Nganggo sinjang dilamban*  
*Mojang Priangan*  
*Umat imut lucu, sura seuri nyari*  
*Larak-lirik keupat*  
*Mojang Priangan*

*Reff*

*Diraksukan kabaya, nambihan cahayana*

*Dangdosan sederhana*  
*Mojang Priangan*

*Mun disanggul ayu, mun disinjang leunjang*  
*Mun dierok lucu*  
*Mojang priangan*

Terjemahan bebas:

Seorang putri yang sedang berjalan dengan gemulai  
Memakai *sinjang*/ kain *wiron*  
Sambil tersenyum manis  
Dengan lirikan mata yang menggoda

Berkebaya panjang  
Menambah aura kecantiukannya  
Dandanan yang sederhana  
Mojang priangan

Dengan sanggul nan cantic  
Dengan berkain nan indah  
Dengan berbaju nan elok  
Mojang priangan

#### a. Sistem Notasi

Sistem notasi yang dipakai untuk mentranskrip lagu Mojang Priangan, menggunakan notasi daminatila dan menggunakan laras Salendro dan dibantu dengan notasi musik barat/ balok. *Titi Laras* (notasi) daminatila, diciptakan oleh Raden Machyar Angga Koesoemadinata sekitar tahun 1924. *Titi laras* ini menggunakan notasi angka mulai dari angka satu sampai dengan angka lima sebagai berikut: 1 = da.

2 = mi, 3 = na, 4 = ti, 5 = la. Sebelumnya ada titi laras damintaila, dalam karawitan Sunda memiliki tii laras *buhun* (lama), yang kemudian dikalangan pendidikan formal seni saat ini dikenal dengan sebutan nada mutlak. Sebagai contoh perbandingan titi laras *buhun* dengan titi laras daminatila, di gambarkan sebagai berikut:

Notasi Buhun	Notasi Damina
S = Singgul	5 = La
G = Galimer	4 = Ti
P = Panelu	3 = Na
L = Loloran	2 = Mi
B = Barang / Tugu	1 = Da
S = Singgul alit / Petit	5= La

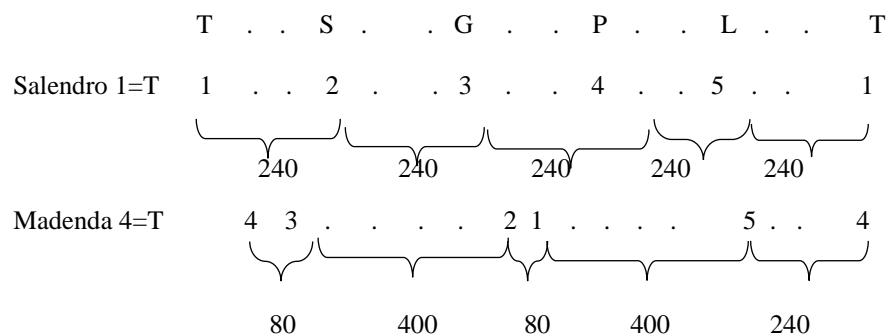
#### a. Laras

Laras adalah nada-nada yang dalam tiap-tiap gembyangan interval-intervalnya teratur, sesuai dengan rasa seni sehingga dapat dijadikan bahan *compositie* (*sanggitan, sanggian*).<sup>25</sup> Laras erat kaitannya dengan berbagai aspek dalam karawitan, misalnya dengan teknik permainan *waditra*, jenis gamelan, sistem pelarasan, *surupan* serta penyajian vokal.

---

<sup>25</sup>RMA, Koesoemadinata, *Ilmu Seni Laras* (Djakarta: Pradnja Paramita, 1969), 16.

Karawitan Sunda mengenal istilah *rakitan*. *Rakitan* adalah deretan nada-nada yang telah tertentu frekuensinya, tersusun dalam satu gembyang. Rakitan pada istilah musik lebih dikenal dengan tangga nada. Selain rakitan, dikenal dengan istilah laras. Laras adalah deretan nada-nada dalam satu oktaf yang satu sama lain mempunyai perbandingan frekuensi tertentu. Dalam pengertian karawitan secara khusus, lebih berpijak pada rakitan pelog dan salendro dengan interval tersendiri dan jumlah nada yang telah tertentu pula. Dalam Lagu Mojang Priangan terdapat dua laras yang dipakai yaitu laras salendro dalam iringan dan laras madenda pada vokal. Salah satu interval dalam laras salendro dan madenda adalah:



b. *Surupan*

*Surupan* karawitan Sunda merupakan faktor penting untuk sebuah penyajian karawitan, sebab selain memiliki hubungan erat dengan laras, surupan berhubungan juga dengan gending dan lagu. Surupan menurut Atik Soepandi adalah susunan nada yang disusun berurutan, dimulai dari suara nada hingga ulangnya, baik pada oktaf kecil maupun oktaf besar, dengan jumlah nada dan susunan interval tertentu. *Surupan*

adalah ketepatan nada, misalnya surupan *sumbang* (ketepatan nadanya kurang), *nyurupkeun* (menetapkan nada).<sup>26</sup>

Laras Salendro dijadikan dasar ukuran bagi *surupan* dan berbagai laras. Berdasarkan teori Machyar, laras salendro merupakan induknya berbagai laras dalam karawitan Sunda. Sebagai contoh laras madenda 4 = tugu, mengandung makna bahwa nada 4 (ti) dalam laras medenda diambil atau sama dengan 1 (da) tugu yang terdapat dalam laras salendro, dan sebagainya. Konsep surupan berlaku dalam praktek karawitan Sunda khususnya pada penyajian gamelan salendro.

#### c. Dinamika

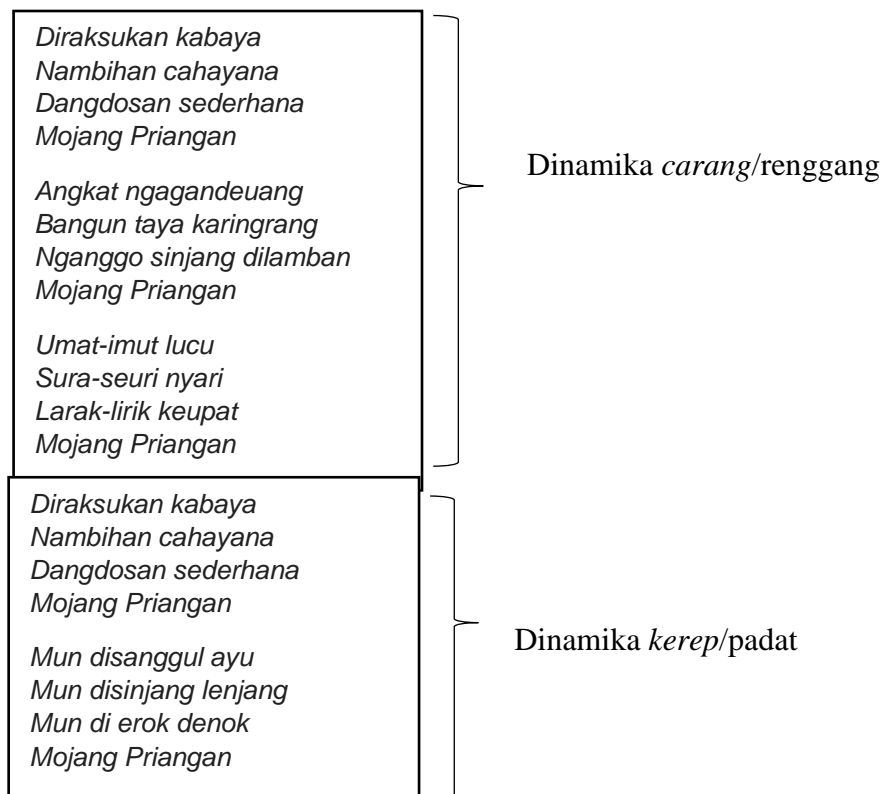
Dinamika merupakan hal penting dalam menentukan alur sebuah karya agar tidak timbul suatu kejenuhan. Dalam lagu Mojang Priangan ini menggunakan dinamika keras dan *kerep*/padat. Dalam lagu Mojang Priangan, bagian intro Pola *tepak* Kendang lagu Mojang Priangan memiliki khas tersendiri yaitu hampir semua pola *tepak* dan iringannya yang rancak, enerjik, terutama pada bagian *pangkat* atau intro menonjolkan permainan Kendang yang enerjik, dan cepat, pola pada *pangkat* atau intro sudah baku hasil karektivitas dari Ega Robot namun tidak menggunakan kaidah Jaipongan yang baku. Pola *tepak* Kendang dalam lagu Mojang Priangan terdapat pula dinamika, yaitu dinamika keras dan lembut kemudian dinamika *carang* (renggang) dan *kerep* (padat).

Adapun pembagian dinamika pada lagu *Mojang Priangan arransmen* Ega Robot sebagai berikut :

---

<sup>26</sup>Atik Soepandi, *Kamus Istilah Karawitan Sunda. Cetakan Kedua* (Bandung: CV. Satu Nusa, 1995), 195.





Pada bagian *bubuka/intro*, *interlude*, dan *panutup/ending* menggunakan dinamika cepat dan dinamika *kerep/padat*. Secara keseluruhan dinamika yang terdapat pada lagu Mojang Priangan aransmen Ega Robot yaitu dinamika *kerep* dan *carang*, dalam lagu ini tidak terdapat penurunan dan kenaikan tempo, sehingga dari awal sampai akhir lagu bertempo *ajeg*. Penjelasan penggunaan dinamika di atas mengacu pada lagu, karena permainan kendang jika untuk mengiringi gending mengikuti lagu atau lagu sebagai acuan, sehingga seorang pengrawit Kendang harus paham dengan esensi lagunya, akan dibawa kemana lagu tersebut, apakah untuk *Kiliningan* atau mungkin untuk jaipongan.

Pola permainan dalam mengiringi gerak tari Mojang Priangan, permainan dinamika cepat dan lambat dalam permainan kendang tidak begitu terlihat kecuali dinamika keras lembut karena tari Mojang Priangan tercipta setelah musik atau komposisi lagu Mojang Priangan selesai dibuat, sehingga gerak tariannya mengikuti musik yang sudah ada. Tetapi dapat diketahui terdapat gerakan dasar tari sunda yang dominan dalam tari mojang priangan, yaitu gerak *Kepret* (kanan, kiri maupun *Kepret kembar*) disetiap gerakan *Kepret* biasanya *tepak* Kendang menggunakan aksent atau hentakan sehingga terdapat tambahan dinamika keras disetiap gerakan *Kepret*. Kemudian dalam pola *tepak diropel* terdapat gerak tari *Tumpang Tali*, dalam pola *tepak Mincid* di isi dengan gerak *Mincid jalan*, kemudian terdapat sedikit ragam gerak *Penca Silat* dan *Sirig*. Gerak tari yang lainnya termasuk gerak tari kreasi, sama halnya dengan lagu Mojang Priangan hasil arransmen Ega Robot termasuk gending kreasi baru. Menurut hasil wawancara dengan Ega, dalam setiap pementasan lagu dan tari Mojang Priangan tidak selalu sesuai dengan iringan musik yang sudah ada sebelumnya, artinya Ega menyisipkan improvisasi *tepak* Kendang untuk mengiringi gerak spontan para penari atau disebut *Mencug/Pencug/Pencugan*, *Mencug* disisipkan pada bagian tengah lagu. Maka dari itu mempengaruhi dinamika lagu tersebut menjadi cepat atau lambat sesuai gerak penari, bahkan mempengaruhi tempo asalnya. Berikut contoh pola *tepak* Kendang yang mengiringi lagu Mojang Priangan dengan gerak tari di atas:

5  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

7  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

17  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

18  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

19  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

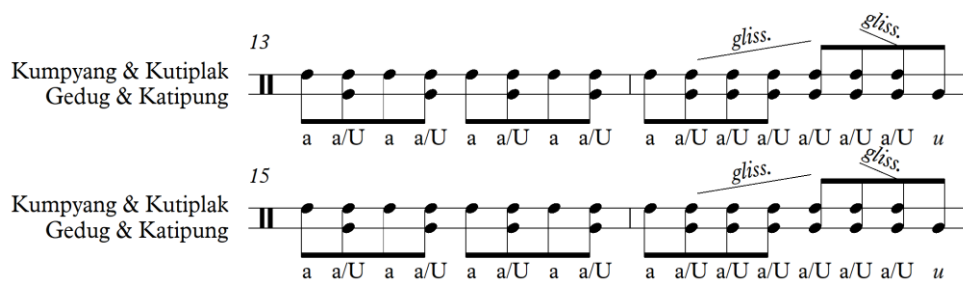
20  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

21  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

23  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

24  
Kumpyang & Kutiplak  
Gedug & Katipung

Contoh pola *tepak* Kendang mengiringi ragam gerak *Kepret* dan *Tumpang Tali* dalam lagu Mojang Priangan.  
(Dokumentasi: Winorman, 2019)



Contoh pola *tepak* Kendang mengiringi ragam gerak *Penca Silat* dan *Sisig* dalam lagu Mojang Priangan.  
(Dokumentasi: Winorman, 2019)

## B. Dampak Kreativitas Grup Ega Robot Ethnic Percussion

Dampak dalam kehidupan manusia, merupakan suatu hal yang harus dilalui dan dirasakan sebagai persoalan yang lumrah dan wajar. Hal ini disebabkan karena manusia bergaul dan dipengaruhi oleh suatu proses perkembangan. Fenomena perubahan ini menjadi positif sifatnya ketika hal tersebut dianggap memenuhi kebutuhan dan mempunyai nilai manfaat oleh suatu masyarakat tertentu, dan menjadi negatif ketika justru dapat merusak tatanan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Seperti karakter indifferen, yang mempunyai arti tidak terkotak-kotak antara aspek satu dengan aspek lainnya, melainkan saling berkaitan.<sup>27</sup>

Kesenian memiliki kecenderungan untuk berubah atau bertambah statusnya. Demikian halnya dengan musik tradisi yang karena perkembangan dan pergaulannya, kemudian bias bertambah statusnya. Dalam seni tradisi khususnya, faktor seniman sebagai seorang pemeran dalam sistem komunikasi inter dan intera pada awalnya hanya berkuat pada persoalan keindahan, keragaman proses kreatif keseniannya. Sesuai perkembangannya, kini menjadi persoalan kebutuhan hidup ekonomi,

<sup>27</sup>Deni Hermawan, *Etnomusikologi Beberapa Permasalahan dalam Musik Sunda* (Bandung: STSI Press, 2002), 133.

pertunjukan, pengemasan bahkan sampai pada persoalan pasar atau komersial. Hal ini bukan sebuah kejutan sesaat, namun sebuah proses alami yang akan dilaluinya dari hari ke hari oleh para seniman tersebut. Pandangan terhadap fungsional musik yang terus berkembang itu, didukung pula oleh kemajuan-kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan yang antara lain menghasilkan alat-alat perhubungan seperti radio dan televisi.

Ega Robot Ethnic Percussion sebagai suatu bentuk musik genre baru dalam dunia musik tradisi di Jawa Barat, telah menapaki perjalanannya melalui berbagai proses, dan mengembangkan musik tradisi dengan garapan kreasi baru tidak lepas dari *waditra* Sunda sebagai media kreativitasnya. Dalam kreativitasnya, Ega Robot Ethnic Percussion pada lagu Mojang Priangan mempunyai pengaruh terhadap kesenian Sunda dimana hasil karyanya banyak dinikmati oleh kalangan masyarakat Sunda yang memiliki sanggar-sanggar seni tradisional tari, karya-karya pada jaipongan Mojang Priangan sering digunakan sebagai iringan tari, dan lagu Mojang Priangan karya Ega Robot ini pernah dijadikan lagu wajib dalam pasanggiri tari Jaipongan se-Provinsi Jawa Barat tahun 2015.<sup>28</sup>

Hal ini pengaruh Ega Robot Ethnic Percussion terhadap kesenian Sunda tidak hanya dibidang seni jaipongan, tetapi dibidang karawitan sangat berpengaruh besar dari kreativitas dan pemikirannya mengembangkan kesenian Sunda ke modern. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap karawitan Sunda,

---

<sup>28</sup>Wawancara dengan Ega Cahyar Mulyana, di SMKI Bandung, Tanggal 21 Oktober 2019, diijinkan dikutip.

tujuan lain adalah agar karawitan Sunda lebih menarik minat masyarakat luas dan memiliki nilai jual serta nilai tambahan bagi seniman. Ega Robot Ethnic Percussion sendiri berupaya membawa karawitan Sunda menjadi musik dunia yang professional. Adapun sebagai tujuan secara hakikinya untuk mempersatukan bangsa dengan berkesenian.

Kehadiran komposer-komposer masa kini memberikan pencerahan baru bagi karawitan Sunda. Dengan genre (aliran) perkembangan masing-masing kreativitas, berhasil melestarikan mengembangkan ciri khas dari suatu benang kebudayaan lokal serta menjadikan karawitan Sunda eksis di tatar Lokal, Nasional, bahkan Internasional. Kreativitas Ega Robot di bidang musik yang sangat berbeda dengan yang lainnya memiliki keunikan secara aransemen, musikalitas, karya yang inovatif dan eskploratif termasuk dengan cara menyajikannya sangat berbeda dan di dukung dengan para musisi-musisi yang sangat handal dan memiliki bakat kesenian di bidang karawitan.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Proses pengaruh Ega Robot Ehnich Percussion terhadap masyarakat Bandung dari generasi ke generasi berikutnya, menjadi pengaruh sedikit demi sedikit. Kemudian hasil perubahannya baru akan tampak jelas setelah beberapa tahun kemudian peristiwa pengaruh seperti ini bersifat alami, tidak dibuat atau dipaksa. Hasil dari pengaruhnya dapat diterima oleh masyarakat pendukungnya. Kemunculan Ega Robot dengan gamelan Sunda sebagai media utamanya dianggap

mempunyai pengaruh kepada seniman-seniman jaipongan di Bandung pengaruh baik secara instrumen dan pembawaan komposisinya serta lebih dinamis dan mempunyai karakter selera anak-anak muda.

Keberhasilan Ega Robot tidak dapat dipisahkan dari masyarakat. Kepuasan masyarakat selalu menjadi pemikiran Ega Robot untuk bergerak lebih baik lagi. Oleh karena itu membaca situasi, trend/selera, dan kondisi lapangan selalu dilakukan oleh Ega Robot dalam proses membuat karya musik. Hal ini dilakukan agar musik yang disampaikan, mendapatkan respon dari masyarakat dan menimbulkan interaksi antara keduanya dan mempunyai nilai yang lebih.

Pengaruh Ega Robot di tengah masyarakat dengan kreativitasnya, mempunyai pengaruh sebagai arah kreativitas dalam musik kreasi Sunda, selain Ega Robot sebagai arah seniman muda dalam kreativitas. Ega robot memberi peluang kepada generasi selanjutnya untuk belajar dan menghasilkan karya-karya baru. Ega Robot menyadari perkembangan dan kebesaran musik Sunda sangat tergantung pada generasi muda pendukung untuk berkarya pada musik tradisional Sunda. Hal ini dilakukan oleh Ega Robot sebagai salah satu cara untuk mencari semangat anak muda untuk peduli terhadap musik tradisional Sunda, dan melahirkan seniman-seniman muda di Bandung.

Berdasarkan hasil pengamatan baik secara langsung kepada masyarakat seni (seniman), tradisi atau masyarakat umum pada dasarnya sebagian besar masyarakat Sunda mengenal Ega Robot, namun masalah dengan adanya pro dan kontra itu

menjadi hal yang wajar dan menjadi acuan untuk lebih baik lagi dalam penggarapan setiap karya-karya Ega Robot dari sebelumnya. Perkembangan kesenian tradisional Sunda dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat pesat bahkan dengan lahirnya para musisi-musisi muda dan seniman muda seperti Ega Cahyar Mulyana berlatar belakang pendidikan seni karawitan mampu membuat terobosan-terobosan baru dalam menciptakan karya musik dengan menggabungkan beberapa jenis warna musik. Kepiawayan dalam memainkan beberapa jenis musik dan perjalanan dalam berkesenian yang sangat panjang sehingga lebih mudah merancang suatu tatanan musik untuk berkreasi lebih luas, dapat dibuktikan dari hasil karya-karyanya yang sudah banyak dimunculkan dan dapat diterima di dalam negeri maupun luar negeri karena kesinergiannya dalam berkarya.

Bermunculannya kelompok-kelompok musik, terinspirasi oleh Ega Robot, saat ini yang hampir banyak grup musik yang menyerupai Ega Robot, baik dalam berkeaktivitas, instrumen hingga bentuk penyajiannya. Berkembangnya grup-grup musik etnis di Bandung yang mempunyai pengaruh dari Ega Robot seperti: Astinapura, Rayapro, Jimbot, Saratuspersen, Sekar Balebat, Karsiwa, dan Jaipong *Disco*.



## KEPUSTAKAAN

- Afriyanto, Sudendi. 2002. *Kreativitas dan Motivasi untuk Melakukan Proses Kreatif*. (Makalah yang disajikan pada forum Diskusi Himpunan Mahasiswa Jurusan Karawitan Sekolah Tinggi Seni Indonseia, Bandung, 23 Mei 2002).
- Caturwati, Endang. 2008. *Tradisi Sebagai Tumpuan Kreativitas Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Daily Of Luthier, <https://asiaproound.com/washburn-pxm-20-frf>, diakses tanggal. 3 Desember 2019
- Djohan, 2009. *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Ekadjati, Edi S. 1995. *Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Hermawan, Deni. 2002. *Tangga Nada Musik Sunda: Antara kenyataan Teoritis dan Praktis. Dalam Etnomusikologi: Beberapa Permasalahan dalam Musik Sunda*. Bandung: STSI Press.
- Iswantara, Nur. 2017. *Kreativitas Sejarah, Teori & Perkembangan*, Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Koesoemadinata, R. Machyar Angga. 1969. *Ilmu Seni Raras*. Djakarta: Pradnja Paramita.
- Kurniawan, Wawan. 2014. “*Kreativitas Sambasunda di Bandung: Studi Kasus Lagu Bajidor Kahot*”, Skripsi untuk mencapai derajat sarjana S-1 pada Program Studi Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta,
- Lindsay, Jenifer. 1991. *Klasik, Kitch, Kontemporer: Sebuah Studi Tentang Seni Pertunjukan Jawa*. Terj. Nin Bakdi Sumanto. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Merriam, Alan P. 1964. *The Antrophology of Music*. Terj. Triyono Bramantyo, Nirthwestern: University Press.
- Moeloeng, J Lexy. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nakagawa, Shin. 2000. *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Natapradja, Iwan. 2003. *Sekar Gending*. Bandung: PT. Karya Cipta Lestari.
- Rusman, Yus. 2008. *Menjadikan Tradisi Sebagai Tumpuan Kreativitas*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sasaki, Mariko. 2007. *Laras Pada Karawitan Sunda*. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional, Universitas Pendidikan Indonesia (P4ST UPI).
- Saepudin, Asep. 2013. *Garap Tepak Kendang Jaipongan dalam Karawitan Sunda*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Senen, I Wayan. 2002. *Wayan Bratha Pembaharu Gamelan Kebyar Bali*. Yogyakarta: Terawang Press.
- Soedarsono, R.M. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- , 2003. *Seni Pertunjukan Dari Prespektif Politik, Sosial, Budaya, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soeharto, M. 1992. *Kamus Musik*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soepandi, Atik. 1988. *Kamus Istilah Karawitan Sunda*, Bandung: Pustaka Buana. dan Atmadibrata, Enoch. 1977. *Khazanah Kesenian Daerah Jawa Barat*. Bandung: Pelita Masa.
- Upandi, Pandi. 2009. *Metode Pembelajaran Kiliningan Kawih dan Gending Pirigannya*. Bandung: STSI Press.
- Warnika, Engkos dan Suratno, Nano. 1983. *Pengetahuan Karawitan Sunda*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

## **DISKOGRAFI**

Mojang Priangan, Ega Robot Ethnic Percussion, 2004, MP3 Album Jaipong Inovative.

Mojang Priangan, Ega Robot Ethnic Percussion, 3 Agustus 2019, Lapangan Langensari, Cimahi Bandung.

## **NARASUMBER**

Andri Aryanto, 38 tahun, Marketing Brand Promotion Coordinator Coklat Kita, Marketing Napak Jagat Pasundan, Kota Bandung.

Ega Cahyar Mulyana, 35 Tahun, Pimpinan Grup Ega Robot Ethnic Percussion, Kp. Cibejog no. 54, RT. 03 RW. 07 Desa Giri Mekar, Kecamatan Cilengkrang, Ujung Berung, Kotamadya Bandung, Jawa Barat.

Hedi Risdiana Riskonda, 38 tahun, Dalang, pemilik Sanggar Waditra Bandung, Guru SMKI, Cigereleng Kota Bandung.

Lili Suparli, Dosen ISBI Bandung, Cijagra, Kecamatan Buah Batu Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat.